

**DESAIN ANTAR MUKA (*USER INTERFACE*) SEBAGAI
PERANCANGAN *MOBILE APPS E-COMMERCE*
SOKU INDONESIA**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana Strata-1 (S-1)

Program Studi Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh:

ARIF FATHONI

NIM. 14151137

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2021

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
DESAIN ANTAR MUKA (*USER INTERFACE*) SEBAGAI
PERANCANGAN *MOBILE APPS E-COMMERCE* SOKU INDONESIA

Oleh:

Arif Fathoni

NIM. 14151137

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal, 12 Agustus 2021

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
Penguji Utama	: Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom
Pembimbing	: Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 12 Agustus 2021

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arif Fathoni

NIM : 14151137

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir berjudul **Desain Antar Muka (User Interface) Sebagai Perancangan Mobile Apps E-Commerce Suku Indonesia** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu saya menyetujui Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan Tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 14 September 2021

Yang menyatakan,

Arif Fathoni
NIM 14151137

ABSTRAK

**DESAIN ANTAR MUKA (*USER INTERFACE*) SEBAGAI
PERANCANGAN *MOBILE APPS E-COMMERCE*
SOKU INDONESIA**

**Oleh
Arif Fathoni
NIM. 14151137**

Kota Surakarta menjadi salah satu kota yang terkenal akan jajanan atau kuliner. Di era perkembangan teknologi yang pesat, banyak masyarakat khususnya Kota Surakarta yang *addict* dalam menggunakan *gadget*. Melihat hal tersebut menjadi sebuah ide bagi Soku Indonesia. Soku Indonesia merupakan salah satu perusahaan *startup* (rintisan) yang berfokus pada jasa jual-beli makanan digital atau bisa disebut dengan *e-commerce* yang lahir di Kota Surakarta. Perancangan Desain Antar Muka (*User Interface*) Sebagai Perancangan *Mobile Apps E-Commerce* Soku Indonesia diharap dapat menjadi solusi bagi permasalahan transaksional Soku Indonesia. Adapun konten yang akan dihadirkan ialah, Desain Antar Muka yang diantaranya Registrasi / *Log in*, *Home / Explore*, *Detail Post*, Notifikasi, Aktifitas, Profil dan *Settings*, dan Daftar Toko. Perancangan ini dihasilkan untuk kepentingan promosi dan informasi yang berguna untuk meningkatkan transaksional Soku Indonesia, guna membantu khususnya Ibu Rumah Tangga dan Usaha Mikro Kecil Menengah yang ingin menambah perekonomian melalui jual-beli kuliner dan membantu *user* dalam memenuhi khususnya kebutuhan kuliner.

Kata Kunci: Kota Surakarta, Aplikasi (*Mobile Apps*), Android, Kuliner, *E-commerce*, Soku Indonesia, Desain Antar Muka (*User Interface*), Promosi.

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua Terkasih

Mbah Saliyem (Mbah Mul)

Budhe dan Pakdhe, Keluarga Besar Trah Mulyanto

PT. Berbagi dan Berkarya Soku Indonesia

Crew Uncast, Senja Print-Ink, Sirius Media dan

Teman-teman yang telah mengantarku dan

Menemaniku sampai pada titik ini.

MOTTO

*“Solusi yang dapat menentramkan jiwa cukup dengan rasa bersyukur
dan mengurangi rasa membandingkan.”*

Arif Fathoni, 2021.



KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa yang telah mencurahkan rahmat dan hidayahNya. Sehingga laporan tugas akhir kekaryaannya yang berjudul **“DESAIN ANTAR MUKA (*USER INTERFACE*) SEBAGAI PERANCANGAN *MOBILE APPS E-COMMERCE* SOKU INDONESIA”** dapat terselesaikan dengan baik.

Terselesainya tugas akhir ini tidak lepas dari arahan dukungan dari berbagai pihak dalam membantu proses pelaksanaan dari awal hingga akhir. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua terkasih, Nenek, Budhe dan Pakdhe dan semua keluarga yang selalu mendukung dan mendo'akan dan memberi motivasi selama proses perkuliahan hingga perancangan tugas akhir ini mampu diselesaikan dengan baik.
2. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn selaku kaprodi Desain Komunikasi Visual dan selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala kesabaran dan telah berkenan memberikan arahan kepada peneliti hingga menjadi lebih sempurna dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Fitri Murfiati, S.Sos., M.Med.Kom, selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan Tugas Akhir dengan Baik.
4. Para dosen program studi Desain Komunikasi Visual yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan yang tidak ternilai harganya.

5. Teman-Teman satu angkatan Prodi DKV 2014 FSRD ISI Surakarta, terima kasih atas cerita indah dan kesan yang kalian ciptakan selama perkuliahan ini dan terimakasih sudah mensupport selama ini.
6. Teman-Teman karyawan Soku Indonesia terima kasih atas support dan do'anya sehingga perancangan tugas akhir ini dapat berjalan dengan baik.
7. Mas Soekma Agoes dan Mbak Henny, Terima kasih atas support dan do'anya sehingga perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
8. Crew Uncast, Senja Prin-Ink, Sirius Media, Aloysius Gilang, Indra Adhityatama, Alfian Iqbal, Fikrun Nasih terima kasih atas support dan do'anya sehingga tugas akhir ini dapat berjalan dengan baik.

Peneliti menyadari, bahwa apa yang dituangkan dan disajikan ini masih banyak kekurangan dan kekhilafan. Tetapi penelitian berharap mudah-mudahan Tugas Akhir ini bisa menjadikan suatu yang bermanfaat, terutama bagi peneliti sendiri dan umumnya kepada para pembaca yang sudi melihat dan membacanya.

Surakarta, 12 Agustus 2021

Penulis,
Arif Fathoni

DAFTAR ISI

DESAIN ANTAR MUKA (<i>USER INTERFACE</i>) SEBAGAI PERANCANGAN <i>MOBILE APPS E-COMMERCE</i>	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Gagasan Penciptaan.....	5
C.Tujuan Penciptaan	5
D.Manfaat Penciptaan	5
1. Manfaat Teoritis.....	5
2. Manfaat Praktis	6
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	6

F. Landasan Penciptaan	10
1. Identitas Visual.....	10
2. Desain Antar Muka UI (<i>User Interface</i>)	12
3. <i>Mobile Apps</i>	15
4. Promosi.....	18
G. Metode Penciptaan	22
1. Metode Pengumpulan Data	22
2. Metode Analisis Data	23
3. Perancangan UI (<i>User Interface</i>) <i>Design</i>	23
H. Sistematika Perancangan	28
BAB II.....	31
A. Analisis Suku Indonesia	31
1. Sejarah Suku Indonesia	31
2. Kegiatan Promosi	34
3. Identitas Visual.....	35
B. Desain Antarmuka atau UI (<i>User Interface</i>)	37
C. Strategi Promosi	38
1. Promosi <i>Above the line</i>	38
2. Promosi <i>Below the line</i>	39
3. Promosi Media <i>Online</i>	40

4. <i>Merchandise</i>	41
D. <i>Online Platform</i>	41
1. Gojek	41
2. Flip	43
E. Analisis SWOT	44
a) <i>Strength</i> (kekuatan)	45
b) <i>Weakness</i> (Kelemahan)	45
c) <i>Opportunity</i> (Peluang)	46
d) <i>Threat</i> (Ancaman)	46
F. <i>Insight</i>	46
BAB III	48
A. Konsep Komunikasi	48
1. Tujuan Komunikasi	48
2. Strategi Komunikasi	49
B. Konsep Media	49
1. Tujuan Media	49
2. Strategi Media	50
C. Konsep Kreatif	51
1. Tujuan Kreatif	51
2. Strategi Kreatif	52

3. Konsep Desain.....	53
4. Konsep Desain Antar Muka	57
5. Strategi media.....	82
BAB IV	98
A. Logo Aplikasi Soku Indonesia	98
B. Standar Grafis Manual.....	99
C. Desain Antar Muka (<i>User Interface</i>) Soku Indonesia.....	103
D. Ilustrasi aplikasi Soku Indonesia	110
E. Desain <i>Icon</i> Soku Indonesia	114
F. Media Promosi Aplikasi Soku Indonesia	116
1) Media Promosi <i>Above the Line</i>	117
2) Media Promosi <i>Below the Line</i>	121
3) Media Promosi <i>Online</i>	126
4) <i>Merchandise</i>	127
G. Evaluasi	130
BAB V.....	134
A. Kesimpulan.....	134
B. Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan UI (<i>User Interface</i>) Website <i>E-Commerce</i> Tokoku	7
Gambar 2. Tampilan (<i>User interface</i>) <i>Mobile Apps</i> Informasi Kuliner Kota Surabaya.....	8
Gambar 3. Tampilan Desain Antar Muka Aplikasi Informasi Tugas Akhir.....	9
Gambar 4. PT Berbagi dan Berkarya Soku Indonesia	31
Gambar 5. Promosi Soku Indonesia (Facebook).....	34
Gambar 6. Logo Soku Indonesia.....	36
Gambar 7. <i>Airbnb Cereal App Book Font</i>	36
Gambar 8. Warna dasar <i>brand</i> Soku Indonesia	37
Gambar 9. Tampilan <i>User Interface</i> pada menu <i>Home Go Food</i>	42
Gambar 10. <i>User Interface</i> Flip Indonesia.....	44
Gambar 11. Nama <i>Brand</i> Soku Indonesia.....	54
Gambar 12. Logo Soku Indonesia.....	55
Gambar 13. <i>Font Airbnb Cereal Book Apps</i>	56
Gambar 14. Warna <i>Brand</i> yang akan digunakan	57
Gambar 15. Android vs IOS	57
Gambar 16. Ukuran Layar Android	58
Gambar 17. Registerasi & <i>Log In Flow</i>	59
Gambar 18. <i>Home / Explore Flow</i>	60

Gambar 19. <i>Detail Post Flow</i>	61
Gambar 20. <i>Notifikasi Flow</i>	61
Gambar 21. <i>User Profil Flow</i>	62
Gambar 22. <i>User Flow Tokoku</i>	63
Gambar 23. <i>Wireframe Splash Screen dan Log In (Registrasi)</i>	63
Gambar 24. <i>Wireframe Home Page atau Explore Page</i>	64
Gambar 25. <i>Wireframe Profil dan Settings</i>	65
Gambar 26. <i>Wireframe Notifikasi</i>	65
Gambar 27. <i>Wireframe Detail Post Soku Indonesia</i>	66
Gambar 28. <i>Daftar Toko Soku Indonesia</i>	67
Gambar 29. <i>Pengaturan Grid Desain Antar Muka</i>	68
Gambar 30. <i>Grid Desain Antar Muka</i>	69
Gambar 31. <i>Airbnb Cereal Book Apps</i>	70
Gambar 32. <i>Skema Warna</i>	71
Gambar 33. <i>Karakter rounded dari brand / logo Soku</i>	71
Gambar 34. <i>Sketsa Icon</i>	72
Gambar 34. <i>Sketsa Main Icon</i>	73
Gambar 35. <i>Sketsa Icon Global</i>	74
Gambar 36. <i>Sketsa Icon Material Design</i>	75
Gambar 37. <i>Ilustrasi indiguirilas, mc rubicot ilustrasi aplikasi Go-Jek</i>	76

Gambar 38. Sketsa <i>Splash Screen Page</i> Ilustrasi.....	76
Gambar 39. Sketsa Ilustrasi Registrasi Email	77
Gambar 40. Sketsa Ilustrasi Alamat Toko	78
Gambar 41. Sketsa Ilustrasi Nomor Hp	79
Gambar 42. Sketsa Ilustrasi Nama Toko.....	79
Gambar 43. Sketsa Ilustrasi Jam Operational	80
Gambar 44. Sketsa Ilustrasi Pesanan Kosong.....	81
Gambar 45. Sketsa kerangka Poster.....	85
Gambar 46. Desain <i>Billboard</i> Soku Indonesia.....	86
Gambar 47. Sketsa Desain <i>Neon Box</i> Soku Indonesia.....	87
Gambar 48. Sketsa Desain <i>Flyer</i> Soku Indonesia.....	89
Gambar 49. Sketsa Desain <i>X-Banner</i> Soku Indonesia.....	90
Gambar 50. Sketsa Desain Iklan Cetak Soku Indonesia.....	91
Gambar 51. Sketsa desain kartu nama	92
Gambar 52. Sketsa desain kop surat dan Amplop	93
Gambar 53. Sketsa Desain Kaos Soku Indonesia	94
Gambar 54. Sketsa Desain Apron Soku Indonesia	95
Gambar 55. Sketsa Desain <i>Totebag</i> Soku Indonesia	95
Gambar 56. Sketsa Desain <i>Mug</i> Soku Indonesia	96
Gambar 57. Sketsa <i>Feed</i> Instagram Soku Indonesia.....	97

Gambar 58. Sketsa <i>Post</i> Facebook Soku Indonesia.....	97
Gambar 59. Logo Soku Indonesia.....	98
Gambar 60. Konfigurasi Logo Soku Indonesia	100
Gambar 61. Penerapan Warna pada Logo.....	101
Gambar 62. <i>Clear Space</i> Area	101
Gambar 63. Ukuran pada Logo Soku Indonesia	102
Gambar 64. <i>Incorrect Logo</i> Soku Indonesia.....	103
Gambar 65. Desain Antar Muka <i>Splash screen</i> , <i>Login</i> dan Halaman Register Akun	104
Gambar 66. Desain Antar Muka Halaman <i>Home</i>	106
Gambar 67. Halaman <i>Detail Post</i>	106
Gambar 68. Desain Antar Muka Halaman Akun dan <i>Settings</i>	107
Gambar 69. Desain Antar Muka Notifikasi dan Aktivitas.....	108
Gambar 70. Desain Antar Muka Daftar Toko.....	109
Gambar 71. Ilustrasi <i>Splash Screen</i>	111
Gambar 72. Ilustrasi Aktifitas Kosong.....	111
Gambar 73. Memasukan Email.....	112
Gambar 74. Menentukan Alamat	112
Gambar 75. Memasukkan Nomor Hp	113
Gambar 76. Memasukkan Nama Toko	113

Gambar 77. Mengatur Jam Operational (Buka dan Tutup Toko)	114
Gambar 78. Ikon dalam Penerapannya	114
Gambar 79. <i>Main Icon</i>	115
Gambar 80. <i>Global Icon</i>	116
Gambar 81. Material Icon Design.....	116
Gambar 82. Desain Poster Aplikasi Soku Indonesia	118
Gambar 83. Desain dan penerapan <i>Billboard</i> Aplikasi Soku Indonesia.....	119
Gambar 84. Desain dan penerapan <i>Neon Box</i> Aplikasi Soku Indonesia.....	120
Gambar 85. Desain <i>Flyer</i> Soku Indonesia	121
Gambar 86. Desain dan penerapan <i>X-Banner</i> Soku Indonesia	122
Gambar 87. Desain Iklan Cetak Soku Indonesia	123
Gambar 88. Desain Kartu Nama Soku Indonesia	124
Gambar 89. Desain Amplop Soku Indonesia.....	125
Gambar 90. Desain Kop Surat Soku Indonesia.....	125
Gambar 91. Desain <i>Feed</i> Instagram Soku Indonesia.....	126
Gambar 92. Desain <i>Post</i> Facebook Soku Indonesia	127
Gambar 93. Desain Kaos Soku Indonesia.....	127
Gambar 94. Apron Soku Indonesia.....	128
Gambar 95. Desain <i>Totebag</i> Soku Indonesia.....	129
Gambar 96. Desain Mug Soku Indonesia	129

DAFTAR BAGAN

Bagan Skema Penciptaan.....	27
-----------------------------	----



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- A.B Susanto dan Himawan Wijanarko. 2004. *Power Branding*. Jakarta: PT Mizan Publika
- Adi Kusrianto, 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Boumann, Konrad and Thomas, Bruce., 2001. *User Interface Design of Electronics Appliance*. London : Taylor&Francis Inc.
- Danton Sihombing. 2015. *Tipografi*. Jakarta: PTGamedia Pustaka
- Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design*. Indianapolis : Wiley Publishing.
- Muri Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Penerbit Kencana
- Sujarweni, V. Wiratna, 2014, *Metodologi Penelitian*, Pustaka Baru, Yogyakarta.
- Suriyanto Rustan., 2020. *Mengenal Layout Cetak, UI/UX, Website & Apps*. Edisi Buku 2, Batara Imaji.
- Suriyanto Rustan, 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Studio 7.5. 2005. *Designing For Small Screen*. Singapore: AVA Book Production PTE. Ltd
- Wijayanti, Titik., 2017, *Marketing Plan! Dalam Bisnis*, Edisi Ketiga, Gramedia, Jakarta.

Jurnal:

- Nugroho, Fauyhi Eko. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku*. Universitas Muhammadiyah Tangerang.

Gerald, Candra Samuel, dkk. 2015. *Perancangan Mobile Apps Tentang Informasi Promo Kuliner di Surabaya*. Universitas Kristen Petra Surabaya.

Wijaya, Imam Kusuma. 2017. *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Layanan Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Putri, Yuni Lovita. 2015. *Media Baru & City Branding (Studi Deskriptif Strategi City Branding Kota Surakarta Melalui Aplikasi Solo Destination Berbasis Android Tahun 2015)*. Universitas Surakarta.

Media Online:

Diskominfo SP. 2021. Visi Misi dan Lambang Kota Surakarta di https://surakarta.go.id/?page_id=3132, (diakses 24 Maret 2021 pukul 23.30 WIB)

Gojek. 2021. “Go Food”. <https://www.gojek.com/gofood/>, (diakses 27 Juli 2021 - 16:16 WIB)

Kontan. 2021. “Mengenal Flip, Aplikasi Transfer Uang Gratis Antar Bank di Forbes 30 Under 30 Asia”. <https://keuangan.kontan.co.id/news/mengenal-flip-aplikasi-transfer-uang-gratis-antar-bank-di-forbes-30-under-30-asia>, (diakses 28 Juli 2021, Jam 20.38 WIB)

Pranataprinting. 2021. “Sejarah Singkat Perusahaan Gojek dan Pengembangannya”. <https://www.pranataprinting.com/sejarah-singkat-perusahaan-gojek-dan-perkembangannya/>, (diakses 27 Juli 2021 - 15:51)

Yalanska, Marina. 2016. “Illustration in UI. Art in Action” (Online) (<https://uxplanet.org/illustration-in-ui-art-in-action-68aa628fc7b4> diakses 17 Agustus 2021 – 05.15 WIB)

Website:

Surakarta.go.id

Wawancara:

Soekma Agoes S. 34 Tahun, CEO, Surakarta, 3 Maret 2021

